

KESIAPAN SISWA MTsN 2 PESISIR SELATAN UNTUK MENGHADAPI ERA *SOCIETY 5.0* DITINJAU DARI ASPEK KREATIVITASNYA

Fadillatul Nisa

MTsN 2 Pesisir Selatan

e-Mail: fadillatulnisa.fn@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian lapangan (field research) yang bersifat deskriptif kuantitatif ini bertujuan untuk memperoleh gambaran kesiapan siswa menghadapi era *society 5.0* ditinjau dari aspek kreativitasnya. Indikator kreativitas yang diuji meliputi: 1) kemampuan untuk berpikir lancar; 2) kemampuan untuk berpikir luwes; 3) kemampuan untuk berpikir orisinal; dan 4) kemampuan untuk berpikir elaboratif. Populasi dari penelitian ini adalah siswa MTsN 2 Pesisir Selatan kelas IX yang berjumlah 212 orang. Sampel penelitian adalah 15% dari total populasi atau sebanyak 32 orang. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket yang terdiri dari 23 item valid dengan reliabilitas sebesar 0.909. Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah: 1) pengecekan atau pengoreksian data yang telah dikumpulkan, karena kemungkinan data yang masuk (raw data) atau data terkumpul itu tidak logis dan meragukan (editing); 2) pemberian atau pembuatan kode pada tiap data yang termasuk dalam kategori yang sama (coding); dan 3) membuat tabel-tabel yang berisikan data yang telah diberikan kode sesuai dengan analisis yang dibutuhkan (tabulation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa MTsN 2 Pesisir Selatan memiliki tingkat kreativitas tinggi dan sudah memiliki kesiapan untuk menghadapi era *society 5.0*.

Keyword: Kesiapan Siswa, Kreativitas, *society 5.0*

PENDAHULUAN

Konsep *society 5.0* yang diperkenalkan oleh negara Jepang pada awal 2019 menjadi topik yang sering dibicarakan dalam berbagai forum, baik formal atau non-formal. Hal ini dikarenakan Jepang sudah satu langkah di depan saat banyak negara lain masih disibukkan oleh agenda mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 atau juga dikenal dengan istilah *society 4.0*. Pengenalan konsep ini secara tidak langsung akan berpengaruh kepada banyak negara, termasuk di Indonesia. Argumentasinya, ketika Indonesia sudah siap dengan indikator yang harus dipenuhi pada *society 4.0* maka menyongsong *society 5.0* adalah sebuah keniscayaan.

Namun, implementasi konsep *society 5.0* di Indonesia memiliki tantangan tersendiri. Hal ini mengingat tingkat kesiapan sumber daya manusia (SDM) Indonesia belum teruji secara valid dan ilmiah. SDM Indonesia bisa dikatakan sudah siap menghadapi era *society 5.0* jika sudah memiliki tiga aspek kesiapan: 1) kondisi fisik, mental dan emosional; 2) kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan; serta 3) keterampilan, pengetahuan dan pengertian lain yang telah dipelajari (Slameto, 2010:113). Jika SDM sudah memiliki kematangan (*maturation*) pada masing-masing indikator ini, bisa dikatakan sudah memiliki kesiapan menghadapi era *society 5.0*.

Salah satu indikator yang harus dimatangkan oleh individu agar mampu menghadapi persaingan dan bertahan agar tidak terpinggirkan di era *society 5.0* adalah kemampuan untuk berkreaitivitas (*creativity*). Kemampuan ini merupakan satu dari sepuluh kemampuan yang diuraikan oleh World Economic Forum (WEF) dalam laporannya *The Future of Jobs Report* pada tahun 2018. Kreativitas, bersama dua kemampuan lainnya, yaitu kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) dan kemampuan untuk berpikir kritis (*critical thinking*) merupakan tiga kemampuan utama yang harus dikuasai oleh individu guna menjadi *smart society* di era *society 5.0* (WEF, 2018:12).

Kreativitas merupakan satu dari tiga kemampuan utama yang harus dikuasai oleh individu agar mampu menghadapi persaingan di era *society 5.0*. Kreativitas merupakan kemampuan untuk memunculkan hal-hal baru dan tercipta melalui tiga proses, yaitu melihat, berpikir dan berinovasi dari berbagai sudut pandang. Kreativitas dibutuhkan pada era *society 5.0* karena berada dalam diri manusia itu sendiri. Mesin, yang menjadi simbol kemajuan pada era ini, tidak memiliki kreativitas. Oleh sebab itu, kreativitas merupakan pembeda antara manusia dengan mesin karena mesin tidak memiliki kreativitas. Jika manusia tidak mampu mengembangkan kreativitasnya di era *society 5.0*,

maka manusia tidak memiliki ciri pembeda dengan mesin sehingga bisa saja tergantikan oleh mesin-mesin yang canggih.

Pembekalan dan pengembangan dengan kreativitas yang mumpuni agar individu memiliki bekal dalam menghadapi era society 5.0 merupakan tanggung jawab bersama, termasuk lembaga pendidikan. MTsN 2 Pesisir Selatan, sebagai salah satu lembaga pendidikan, mengemban tanggung jawab yang diamanatkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 untuk mengembangkan potensi SDM Indonesia (baca: siswa) lalu membekalinya dengan berbagai kompetensi dan keterampilan, termasuk kreativitas. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa MTsN 2 Pesisir Selatan yang kemudian dijadikan tolak ukur untuk melihat kesiapan siswa menghadapi perubahan pola hidup yang semula serba analog kemudian berubah menjadi serba digital.

LANDASAN TEORI

Konsep Dasar Society 5.0

Pembicaraan tentang konsep *society 5.0* harus diawali dari pendefinisian yang konkrit dan tepat agar tercipta kesepahaman tentang apa yang sebenarnya yang dimaksud oleh istilah tersebut. Hal ini dikarenakan Jepang, sebagai inisiator, belum menjelaskan secara detail apa makna konsep *society 5.0*. Pada publikasinya, Jepang hanya mendeskripsikan *society 5.0* sebagai:

"Creating a society where we can resolve various social challenges by incorporating the innovations of the fourth industrial revolution (e.g. IoT, big data, artificial intelligence (AI), robot, and the sharing economy) into every industry and social life. By doing so the society of the future will be one in which new values and services are created continuously, making people's lives more comfortable and sustainable" (japan.go.jp, 29/6/2019)

Deskripsi di atas menggambarkan bahwa konsep *society 5.0* dipahami sebagai sebuah upaya untuk menciptakan masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan sosial. Proses penyelesaian tantangan itu dengan mengintegrasikan inovasi revolusi industri 4.0 seperti *Internet of Thing* (IoT), *database* yang besar, kecerdasan buatan (AI), robot, dan ekonomi berbagi ke dalam setiap industri dan kehidupan sosial. Integrasi itu diharapkan dapat menciptakan masyarakat masa depan yang menyatu dengan nilai-nilai dan pelayanan baru demi kehidupan yang lebih selaras dan berkelanjutan.

Society 5.0 merupakan tindak lanjut dari keterlaksanaan konsep *society 1.0* sampai *society 4.0* (japan.go.id, 29/6/2019). *Society 1.0* merupakan fase *hunter-gatherer society* yang ditandai oleh kehidupan masyarakat dari berburu. Zaman ini terjadi pada masa purbakala yang ditandai oleh minimnya keberadaan teknologi dan peradaban yang belum berkembang. Hampir semua penduduk di zaman ini hidup dengan hasil berburu dan barang-barang yang sudah disediakan oleh alam. Pola pemikiran yang masih sederhana menjadikan aktivitas berburu dan mengumpulkan makanan sangat bergantung kepada keadaan alam seperti iklim, kesuburan tanah, keadaan binatang buruan dan sebagainya.

Society 2.0 adalah fase *agrarian society* di mana kehidupan masyarakat didominasi oleh kegiatan pertanian. Pada masa ini terjadi perubahan pola kehidupan yang semula berburu dan mengumpulkan makanan, menjadi kehidupan bertani. Masyarakat mulai bertani dan bercocok tanam untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Masyarakat mulai memproduksi makanan mereka sendiri. Pada awalnya, masyarakat bertani dengan ladang yang berpindah-pindah, lalu ladangnya mulai menetap hingga akhirnya mereka mengenal sistem irigasi yang semakin mempermudah kehidupan pertanian.

Society 3.0 merupakan fase *Industrial Society* di mana kegiatan masyarakat adalah bidang industri. Pada era ini istilah revolusi industri diperkenalkan untuk pertama kali. Didulai dari Negara Inggris, terjadi perubahan pola kerja yang semula hanya memanfaatkan tenaga manusia beralih kepada penggunaan tenaga mesin. Kehidupan pun semakin maju dengan ditemukannya mesin uap sebagai penanda dimulainya fase ini. Mesin-mesin sederhana pun mulai bermunculan guna mempermudah kehidupan manusia. Fase ini lahir pada akhir abad ke 18. Pada masa ini masyarakat telah mengenal sistem produksi massal untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.

Lalu *society 4.0* sebagai fase *information society* (masyarakat informasi) yang ditandai oleh perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat. Fase ini adalah fase yang sedang dijalani dan dialami oleh masyarakat dunia saat ini. Berbagai sendi kehidupan ditopang oleh dominasi

kemajuan teknologi informasi. Penggunaan internet yang masif dengan jaringan yang cepat, *database* yang terintegrasi dan mulai dikenalnya *artificial intelligence* membuat masa ini menjadi masa paling krusial untuk menyiapkan diri menghadapi tantangan di era *society* 5.0. Orang-orang yang mampu memaksimalkan pengembangan potensi, bakat dan minatnya pada masa ini akan menjadi orang-orang yang bisa hidup di era *society* 5.0.

Society 5.0 sebagai fase mutakhir dari berbagai tahapan yang sudah dijabarkan di atas dikenal sebagai *super-smart society*. Sebuah komunitas masyarakat yang berpusat kepada manusia dengan menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial dengan sistem yang terintegrasi antara dunia maya dengan ruang fisik (<https://www8.cao.go.jp>, 03/08/2019). Atas dasar itu, *society* 5.0 mengusung tema *solutions for better human life*, solusi bagi manusia untuk kehidupan yang lebih baik di bidang kesehatan, mobilitas, infrastruktur dan bidang teknologi keuangan (japan.go.jp, 29/6/2019).

Hidup di era *society* 5.0 menuntut perbaikan dan peningkatan keterampilan individu yang akan menghadapinya. Ada 10 kemampuan dasar yang harus dimiliki agar mampu bertahan di era ini. WEF merumuskan kemampuan yang dimaksud meliputi: 1) Pemecahan masalah yang kompleks; 2) Berpikir kritis; 3) Kreativitas; 4) Kepemimpinan; 5) Kerjasama tim; 6) Kecerdasan Emosional; 7) Pengambilan keputusan; 8) Orientasi pelayanan; 9) Negosiasi dan 10) Fleksibilitas kognitif (WEF, 2018:12).

Aspek ke tiga yang dirumuskan oleh WEF di atas adalah kreativitas. Kemampuan ini harus dikuasai oleh individu di era *society* 5.0 karena mesin, sebagai simbol peradaban era *society* 5.0, tidak memiliki kreativitas. Artinya, kreativitas adalah kemampuan unik yang hanya dimiliki oleh manusia dan tidak tergantikan oleh mesin. Kepemilikan atas kreativitas akan memberi kesempatan untuk menjadi pribadi yang mampu berdiri di atas kaki sendiri dan tidak bergantung kepada orang lain. Kreativitas juga mendorong lahirnya wirausahawan yang menciptakan lapangan kerja yang membantu pemenuhan masalah sumber daya manusia di masa yang akan datang. Lewat kreativitas pula, terciptakan berbagai inovasi yang mampu menjadikan kehidupan manusia semakin mudah.

Kreativitas

Kreativitas dapat dipahami sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru dengan dasar data, informasi atau unsur-unsur yang telah ada (Munandar, 1987:47-49). Kemampuan untuk membuat kombinasi itu ditandai oleh kemampuan untuk memandang suatu stimulus dari berbagai sudut pandang (Guilford dalam Sugihartono, 2007:14). Eksistensi kreativitas melibatkan proses melihat, berpikir dan berinovasi (Craft, dkk., 2001:38). Jadi kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memunculkan hal-hal baru dan tercipta melalui tiga proses, yaitu melihat, berpikir dan berinovasi dari berbagai sudut pandang.

Hamalik (2008:179) menggambarkan bahwa seseorang yang memiliki kreativitas berarti memiliki kapasitas pemahaman, sensitivitas dan apresiasi yang baik. Orang-orang kreatif adalah orang yang memiliki tingkat intelegensi yang bagus. Hal ini dikarenakan kreativitas berhubungan dengan aspek-aspek kemampuan dan keterampilan yang menguasai aspek-aspek di atas, lalu mengembangkannya dan menerapkannya dalam pemecahan masalah (*problem solving*). Jadi orang kreatif adalah orang yang memiliki pemahaman, sensitivitas dan apresiasi yang baik dan dimanfaatkan dengan baik pula untuk mengentaskan berbagai permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sekitarnya.

Terciptanya inovasi dari kreativitas seseorang melalui empat tahapan (Wallas dalam Al-Khalili, 2005:245). Tahapan yang dimaksud meliputi: 1) Persiapan (*preparation*), pada tahap ini orang kreatif belajar dari kehidupan dan pengalamannya terdahulu; 2) Inkubasi (*incubation*), di mana orang kreatif memikirkan dan mencari solusi atas kendala yang dihadapi; 3) inspirasi (*illumination*), orang kreatif mulai menemukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan; dan 4) Perealisasian (*verification*) di mana orang kreatif menguji kelayakan solusi dengan melakukan tindakan.

Tindakan yang dilakukan oleh orang-orang kreatif ditandai oleh empat ciri kreativitas yang oleh Rhodes (dalam Sugihartono, 2007:15) disebut sebagai *Four P's Creativity* atau empat P yang dimaksud meliputi: 1) *Person* sebagai keunikan individu dalam pikiran dan ungkapan; 2) *Process* yaitu kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas dalam berpikir; 3) *Press*, situasi lingkungan yang

mendorong tindakan kreatif; dan 4) *Product* yang dapat dipahami sebagai kemampuan untuk menghasilkan karya yang bersifat baru, dan orisinal serta bermakna bagi individu lain dan lingkungan.

Memiliki kreativitas bukan hal yang sulit karena dapat dipelajari dan dilatih secara berkelanjutan. Nursito (1999:34) mengemukakan enam teknik untuk melatih kreativitas, yaitu: 1) aktif membaca; 2) gemar menelaah/ menganalisa; 3) giat berapresiasi; 4) mencintai nilai seni; 5) respek terhadap perkembangan; dan 5) menghasilkan sejumlah karya. Selain itu individu kreatif juga memiliki rasa ingin tahu, memiliki imajinasi yang hidup, merasa tertantang oleh kemajuan, memiliki sifat berani mengambil resiko dan menghargai bakat-bakatnya sendiri yang sedang berkembang (Monty & Fedelis, 2003: 110).

Individu dapat dikatakan memiliki kreativitas apabila memiliki ciri-ciri orang yang kreatif karena kreativitas itu mengacu kepada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif (Guilford, 1970:236). Banyak ahli mengemukakan ciri-cirinya, diantaranya adalah: 1) berpikir lancar (*fluency*); 2) Berpikir luwes (*flexibility*); dan 3) Keterampilan mengelaborasi (*elaboration*) yang meliputi kemampuan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk. Selain itu juga dapat ditambahkan bahwa ciri orang kreatif adalah: 4) Kemampuan berpikir orisinal (*orisinality*), yaitu mampu memunculkan ide, gagasan, pemecahan, cara kerja yang tidak lazim bahkan "mengejutkan" (Sarjono dalam Ibnu, 2012:15, Monty & Fedelis, 2003:109, Munandar, 1992:88).

Kemampuan berpikir lancar (*fluency of thinking*) dipahami sebagai kemampuan individu untuk menghasilkan banyak ide secara cepat. Kelancaran ini dapat dilihat melalui banyaknya gagasan yang dihasilkan dan relevan dengan persoalan yang hendak dituntaskan. Selain itu, kelancaran berpikir ini ditandai oleh arus pemikiran yang lancar sehingga dapat menghasilkan motivasi belajar dan bekerja dengan baik (Panjaitan & Surya, 2017:4). Perilaku yang memperlihatkan bahwa seseorang memiliki kemampuan berpikir lancar yang baik antara lain: 1) mengajukan banyak pertanyaan; 2) menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan; 3) mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah; 4) lancar dalam mengungkapkan gagasan; 5) bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada orang lain; dan 6) cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi.

Kemampuan berpikir luwes (*flexibility*) adalah kemampuan untuk memunculkan dan menciptakan sejumlah ide, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, memandang suatu persoalan dari banyak sudut pandang dan mampu menemukan banyak alternatif untuk satu persoalan. Orang dengan pikiran yang luwes adalah orang yang dengan mudah mampu meninggalkan cara berpikir yang lama kemudian menggantinya dengan cara berpikir yang baru. Kemampuan berpikir luwes ditandai oleh kemampuan menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam, menggunakan pendekatan yang berubah-ubah dan memiliki pola pemikiran yang unik serta berbeda dari kebanyakan pemikiran orang lain (Panjaitan & Surya, 2017:4).

Kemampuan berpikir orisinal (*originality*) maksudnya adalah kemampuan untuk mengutarakan gagasan atau ide yang benar-benar berasal dari diri sendiri tanpa meniru orang lain. Orang yang berpikir orisinal adalah orang yang bisa memberikan jawaban yang tidak lazim, berbeda dari yang lain dan jarang terpikirkan oleh kebanyakan orang lain (Panjaitan & Surya, 2017:4). Kategori orisinal didasarkan pada unik atau tidaknya respon yang diberikan oleh individu dalam menyikapi suatu permasalahan. Respon tersebut bersifat tidak biasa, unik dan jarang terpikirkan oleh orang lain.

Kemampuan mengelaborasi (*elaboration*) merupakan kemampuan untuk mengembangkan, menambah dan memperkaya suatu gagasan. Elaborasi adalah kemampuan untuk menguraikan suatu objek tertentu untuk memerinci suatu objek. Kemampuan ini adalah jembatan yang harus diseberangi oleh seseorang agar ide-ide kreatifnya tersampaikan dengan baik. Penyampaiannya dilakukan secara terperinci dan detail (Panjaitan & Surya, 2017:4).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat deskriptif kuantitatif. Penelitian ini berupaya untuk mendeskripsikan tingkat kreativitas siswa MTsN 2 Pesisir Selatan untuk menghadapi era *society 5.0*. Indikator yang digunakan untuk menguji tingkat kreativitas adalah kemampuan berpikir lancar, kemampuan berpikir luwes, kemampuan mengelaborasi,

kemampuan berpikir orisinil dan kemampuan mengelaborasi (Monty&Fedelis, 2003:109, Sarjono dalam Ibnu, 2012:15, Munandar, 1992:88)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MTsN 2 Pesisir Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020 kelas IX yang berjumlah 212 orang. Alasan pemilihan kelas IX karena dianggap sudah memiliki bekal kreativitas melalui proses pendidikan selama 2 tahun di kelas VII dan VIII. Setelah itu, ditarik sampel secara acak sebanyak 15% (Arikunto, 1986:107) yaitu sejumlah 31.8 orang dibulatkan menjadi 32 orang.

Data penelitian dikumpulkan melalui angket yang disusun, lalu diuji validitas dan reliabilitasnya melalui *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) dengan menggunakan rumus alpha. Setelah diujicoba kepada 20 orang, diketahui bahwa tingkat reliabilitas instrumen sebesar 0.909 dan ditemukan sebanyak 23 item pernyataan valid. Angket yang akan disebar kepada sampel penelitian memiliki kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket

<i>Aspek</i>	<i>Jumlah Item</i>
Keterampilan Berpikir Secara Lancar	9
Keterampilan Berpikir Luwes	16
Keterampilan Berpikir Orisinil	7
Keterampilan dalam Memperinci	9
Jumlah	42

Sumber: Monty&Fedelis, 2003:109, Sarjono dalam Ibnu, 2012:15, Munandar, 1992:88).

Teknik pengolahan data yang dilakukan melalui tiga langkah: 1) Pengecekan atau pengoreksian data yang telah dikumpulkan, karena kemungkinan data yang masuk (*raw data*) atau data terkumpul itu tidak logis dan meragukan (*editing*); 2) Pemberian atau pembuatan kode-kode pada tiap-tiap data yang termasuk dalam kategori yang sama (*coding*); dan 3) Membuat tabel-tabel yang berisikan data yang telah diberikan kode sesuai dengan analisis yang dibutuhkan (*tabulation*). Setelah itu, data diolah dan disajikan melalui analisis deskriptif dengan menentukan kecenderungan variabel. Pengklasifikasian didasarkan kepada *Mean Ideal* (Mi) dan *Standard Deviation Ideal* (SDi) yang diperoleh dari rumus berikut:

$$Mi = \frac{1}{2}(\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$SDi = \frac{1}{6}(\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Tingkat kecendrungan variabel dikategorikan menjadi empat macam dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 2. Pedoman Klasifikasi Hasil

<i>Rentang Skor</i>	<i>Klasifikasi</i>
$x < (Mi - 1.SDi)$	Rendah
$Mi > x \geq (Mi - 1.SDi)$	Sedang
$(Mi + 1.SDi) \geq x \geq Mi$	Tinggi
$x \geq (Mi + 1.SDi)$	Sangat Tinggi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengolahan data hasil penelitian didasarkan atas tujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa kelas IX di MTsN 2 Pesisir Selatan. Tinggi atau rendahnya tingkat kreativitas siswa kemudian dijadikan sebagai patokan dalam menentukan kesiapan siswa MTsN 2 Pesisir Selatan menghadapi era *society* 5.0. Indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa ada empat, yang meliputi: 1) kemampuan berpikir lancar; 2) kemampuan berpikir luwes; 3) kemampuan berpikir orisinil; dan 4) kemampuan berpikir elaboratif. Berikut ini akan diuraikan tingkat capaian pada masing-masing indikator:

Pada indikator kemampuan untuk berpikir lancar yang ditandai oleh kemampuan untuk mengutarakan banyak gagasan dalam menyelesaikan suatu permasalahan, kesanggupan untuk memberikan banyak saran atau cara dalam melakukan sesuatu serta keahlian dan keterampilan dalam melakukan suatu pekerjaan dengan lebih cepat, efektif dan efisien dibandingkan dengan orang lain, dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir lancar siswa MTsN 2 Pesisir Selatan tergolong tinggi. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Tingkat Kemampuan Berpikir Lancar

		Frekuensi	Persen
Valid	Rendah	0	0.0
	Sedang	3	9.4
	Tinggi	18	56.3
	Sangat Tinggi	11	34.4
	Total	32	100.0

Dari tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa sebanyak 0 (0%) orang memiliki tingkat kemampuan berpikir lancar yang tergolong rendah. Sebanyak 3 (9.4%) orang memiliki tingkat kemampuan berpikir lancar yang tergolong sedang. Sebanyak 18 (56.3%) orang memiliki kemampuan berpikir lancar yang tergolong tinggi. Sisanya, sebanyak 11 (34.4%) orang memiliki tingkat kemampuan berpikir lancar yang tergolong sangat tinggi. Dari tabel juga terlihat bahwa tingkat kemampuan berpikir lancar siswa paling banyak berada pada kategori tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas siswa MTsN 2 Pesisir Selatan pada aspek kemampuan berpikir lancar tergolong tinggi.

Tingkat kreativitas siswa MTsN 2 Pesisir Selatan pada aspek kemampuan berpikir luwes yang diukur dengan kriteria kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang bervariasi dalam menyikapi dan menjawab suatu permasalahan, kesanggupan untuk memandang suatu masalah dari berbagai perspektif yang ada dan mampu menyajikan suatu konsep yang sama dengan cara yang berbeda menunjukkan hasil yang tergolong tinggi. Untuk gambaran yang lebih jelas, dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4. Tingkat Kemampuan Berpikir Luwes

		Frekuensi	Persen
Valid	Rendah	0	0.0
	Sedang	4	12.5
	Tinggi	21	65.6
	Sangat Tinggi	7	21.9
	Total	32	100.0

Dari tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa sebanyak 0 (0%) siswa memiliki tingkat kemampuan berpikir luwes yang tergolong rendah. Sebanyak 4 (12.5%) siswa memiliki tingkat kemampuan berpikir luwes yang tergolong sedang. Sebanyak 21 (65.6%) siswa memiliki kemampuan berpikir luwes yang tergolong tinggi. Sisanya, sebanyak 7 (21.9%) siswa memiliki tingkat kemampuan berpikir luwes yang tergolong sangat tinggi. Dari tabel juga terlihat bahwa tingkat kemampuan berpikir luwes siswa paling banyak berada pada kategori tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas siswa MTsN 2 Pesisir Selatan pada aspek kemampuan berpikir luwes tergolong tinggi.

Hasil penelitian pada aspek kemampuan berpikir orisinal menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa pada aspek ini tergolong tinggi. Kriteria yang dijadikan sebagai dasar untuk menentukan tinggi atau rendahnya aspek ini meliputi kemampuan untuk menemukan lalu menyatakan gagasan dan ide baru yang tidak terpikirkan oleh orang lain sebelumnya. Kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi unik yang tidak lazim dari bagian-bagian tertentu menjadi indikator kedua yang berkontribusi dalam penentuan tinggi atau rendahnya tingkat kemampuan berpikir orisinal. Untuk hasil yang lebih jelas dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 5. Tingkat Kemampuan Berpikir Orisinal

		Frekuensi	Persen
Valid	Rendah	0	0.0
	Sedang	12	37.5
	Tinggi	15	46.9
	Sangat Tinggi	5	15.6
	Total	32	100.0

Dari tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa sebanyak 0 (0%) siswa memiliki tingkat kemampuan berpikir original yang tergolong rendah. Sebanyak 12 (37.5%) siswa memiliki tingkat kemampuan berpikir original yang tergolong sedang. Sebanyak 15 (46.9%) siswa memiliki tingkat kemampuan berpikir original yang tergolong tinggi. Sisanya, sebanyak 5 (15.6%) siswa memiliki tingkat kemampuan berpikir original yang tergolong sangat tinggi. Dari tabel juga terlihat bahwa tingkat kemampuan berpikir original siswa paling banyak berada pada kategori tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas siswa MTsN 2 Pesisir Selatan pada aspek kemampuan berpikir original tergolong tinggi.

Indikator terakhir yang berpartisipasi dalam penentuan tingkat kreativitas siswa adalah kemampuan berpikir elaboratif. Kemampuan ini ditandai oleh kesanggupan untuk mengembangkan atau menggali lalu memperkaya pendapat-pendapat orang lain dengan menambah dan merincikan suatu gagasan sehingga gagasan tersebut meningkat kualitasnya. Tingkat kemampuan berpikir elaboratif siswa MTsN 2 Pesisir Selatan didominasi oleh klasifikasi tinggi yang dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 6. Kemampuan Berpikir Elaboratif

	Frekuensi	Persen
Rendah	3	9.4
Sedang	12	37.5
Valid Tinggi	14	43.8
Sangat Tinggi	3	9.4
Total	32	100.0

Dari tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa sebanyak 3 (9.4%) siswa memiliki tingkat kemampuan berpikir elaboratif yang tergolong rendah. Sebanyak 12 (37.5%) siswa memiliki tingkat kemampuan berpikir elaboratif yang tergolong sedang. Sebanyak 14 (43.8%) siswa memiliki kemampuan berpikir elaboratif yang tergolong tinggi. Sisanya, sebanyak 3 (9.4%) siswa memiliki tingkat kemampuan berpikir elaboratif yang tergolong sangat tinggi. Dari tabel juga terlihat bahwa tingkat kemampuan berpikir elaboratif siswa paling banyak berada pada kategori tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas siswa MTsN 2 Pesisir Selatan pada aspek kemampuan berpikir elaboratif tergolong tinggi.

Jabaran hasil penelitian pada indikator-indikator kreativitas menunjukkan bahwa, secara keseluruhan, kemampuan berpikir lancar, kemampuan untuk berpikir luwes, kemampuan untuk berpikir orisinal dan kemampuan elaboratif tergolong tinggi. Untuk keterangan lebih lanjut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 6. Rangkuman Tingkat Kreativitas Siswa Per-Indikator

Indikator	Klasifikasi
Kemampuan Berpikir Lancar	Tinggi
Kemampuan Berpikir Luwes	Tinggi
Kemampuan Berpikir Orisinal	Tinggi
Kemampuan Berpikir Elaboratif	Tinggi

Oleh sebab itu, dapat dikatakan juga bahwa tingkat kreativitas siswa MTsN 2 Pesisir Selatan memiliki tingkat kreativitas yang tinggi pula. Hal ini sesuai dengan hasil pengolahan data penelitian dalam tabel berikut ini:

Tabel 7. Tingkat Kreativitas Siswa MTsN 2 Pesisir Selatan

	Frekuensi	Persen
Rendah	1	3.1
Sedang	13	40.6
Valid Tinggi	15	46.9
Sangat Tinggi	3	9.4
Total	32	100.0

Dari tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa sebanyak 1 (3.1%) siswa memiliki tingkat kreativitas yang tergolong rendah. Sebanyak 13 (40.6%) siswa memiliki tingkat kreativitas yang tergolong sedang. Sebanyak 15 (46.9%) siswa memiliki tingkat kreativitas yang tergolong tinggi. Sisanya, sebanyak 3 (9.4%) siswa memiliki tingkat kreativitas yang tergolong sangat tinggi. Dari tabel juga terlihat bahwa tingkat kreativitas siswa paling banyak berada pada kategori tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas siswa MTsN 2 Pesisir Selatan berada pada kisaran sedang hingga tinggi.

KESIMPULAN

Hasil pengolahan angket menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa MTsN 2 Pesisir Selatan berada pada kategori tinggi. Artinya, siswa telah memiliki kesiapan untuk menghadapi tantangan yang ada pada era *society* 5.0. Namun, kesiapan ini belum sepenuhnya dimiliki oleh seluruh responden penelitian, karena masih terdapat 1 (3.1%) siswa memiliki tingkat kreativitas yang tergolong rendah dan 13 (40.6%) siswa memiliki tingkat kreativitas yang tergolong sedang. Perbedaan antara siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi dengan yang memiliki tingkat kreativitas sedang hanya terpaut 6.3% saja. Perbedaan ini cukup tipis, sehingga masih diperlukan upaya-upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa guna mempersiapkan mereka untuk mengubah tantangan menjadi peluang pada era *society* 5.0 yang penuh dengan persaingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khalili, A. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Al-Kautsar
- Anna Craft. 2003. *Membangun Kreativitas Anak*. Terjemahan Chairul Annam. Jakarta: Inisiasi Press
- Guilford, J.P. 1970. *Creativity Research: Pas, Present and Future*. California: University Southern California
- Hamalik, O. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nursito. 1999. *Penuntun Mengarang*. Yogyakarta: Adi Cipta
- Panjaitan, Agustina & Surya, Edy. 2017. *Creative Thinking (Berpikir Kreatif) Dalam Pembelajaran Matematika*. Tersedia di: https://www.researchgate.net/publication/321849189_CREATIVE_THINKING_BERPIKIR_KREATIF_DALAM_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA diakses tanggal 14 Agustus 2019
- Satiadarma, P., Monty, dan Fidelis E. 2003. *Waruwu, Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suharsimi Arikunto. 1986. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara
- Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Utami Munandar. 1987. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Penuntun Bagi Orang Tua*. Jakarta: Gramedia
- World Economic Forum. 2018. *The Future of Jobs Report*. Tersedia di: http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2018.pdf diakses tanggal 10 Agustus 2019